

- ENEKO MAZO -

NUESTRO ÚLTIMO VERANO  
★  
UN PROFUNDO  
SECRETO



GRAPAS&MAPAS



# NUESTRO ÚLTIMO VERANO

**Escrito por**

Eneko Mazo

**Ilustrado por**

Andrés Sáez "Marlock"

**Mapa de la casa por**

Eneko Menica

**Diseñado y maquetado por**

Eneko Palencia

**Revisado por**

Eneko Menica, Eneko Palencia  
y Manu *HipsteRPG*

*grapas&mapas*

<http://grapasymapas.com>

El texto recogido en este juego se considera Open Game Content bajo la licencia OGL 1.0a de Wizards of the Coast (página 17). El arte, estilo de la maquetación y el termino Nuestro Último Verano, se considera Product Identity, y queda bajo licencia Creative Commons Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

## SIEMPRE SALUDABA...

El doctor **Riedler** es un investigador del Museo Severo Ochoa, el modesto museo de ciencias de Laguna Alta; es una persona amable y algo excéntrica, querida por todos los lagunenses a pesar de su imperfecto castellano y su aparente desdén por las convenciones sociales locales.

Durante sus investigaciones en el Severo Ochoa, descubrió en un viejo libro oscuras menciones a *Lamaštu*, un extraño ser que podría estar dormitando en el fondo de la Laguna, parte de un mar hace millones de años. Aunque al principio hizo caso omiso de esas menciones, su curiosidad científica lo llevó a investigar y terminó obsesionado, llegando a construir pieza a pieza un batiscafo con el que navegar cada noche el fondo de la laguna, en busca de su monstruo del Lago Ness particular, que le daría la fama y el reconocimiento de sus colegas. Nunca encontró nada. Sin embargo, alguien lo encontró a él.

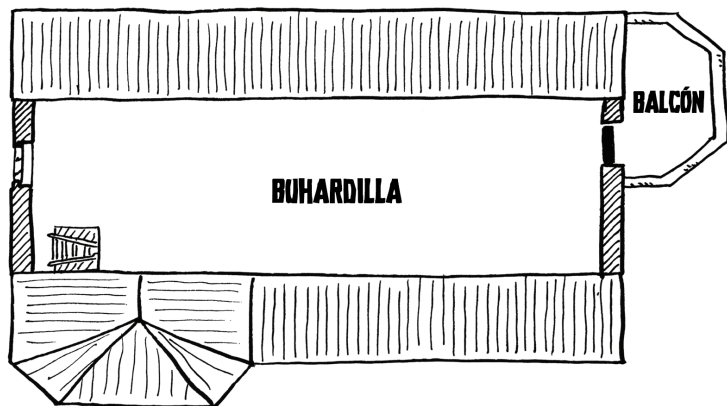
Aunque *Lamaštu* duerme y no es capaz de amenazar Laguna Alta, la criatura pudo comunicarse mediante visiones y pesadillas con algunos de los seres humanos de la ciudad. Estos humanos, enloquecidos por la ominosa presencia del ser, pensaron que el ser de las profundidades podría acabar con su miserable existencia y los llevaría a un paraíso reservado solo a los fieles. Se unieron en un grupo secreto, **El Culto de la Luna Bendita**, en referencia a la época en la que las pesadillas son más vívidas, y durante años investigaron la manera de despertar a su salvador.

Los cultistas han encontrado a Riedler y sus planes no son muy halagüeños para el alemán...

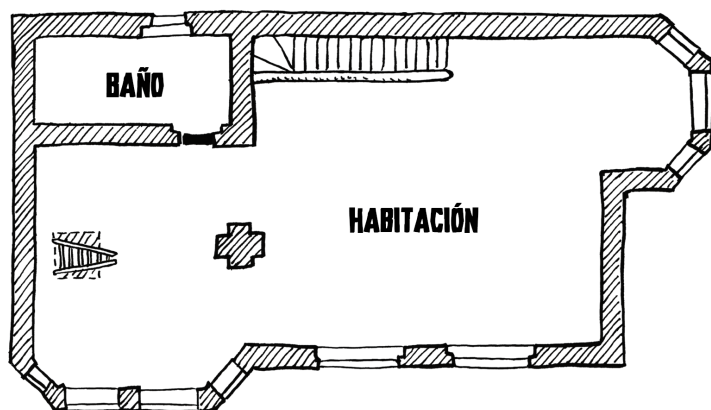
## LAGUNA ALTA, VERANO DE 1986

La pandilla está jugando un partido de fútbol en un parque de Laguna Alta. En un despeje algo precipitado y mal medido, su pelota (un balón oficial del Mundial de México 86, con dibujos del chile *Pique*, la mascota oficial) ha entrado por una de las ventanas superiores de una vieja mansión, rompiéndola y armando un gran estrépito.

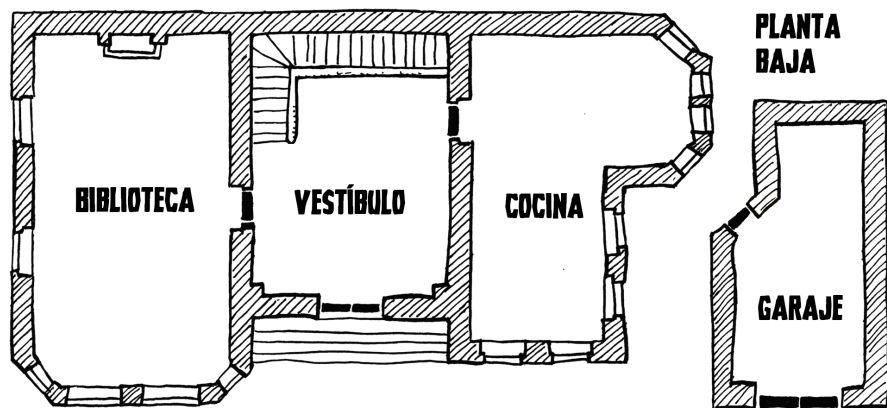
La casa, tras algunas décadas vacía, está ahora habitada por el doctor Riedler, aunque sigue en el mismo estado decrepito que antes, ya que el doctor apenas se ha molestado en realizar arreglos. Hace unos años Riedler llegó a la ciudad procedente de Alemania, para ejercer como técnico en el pequeño museo de ciencias local. Riedler es un hombre de pequeña estatura pero gran paciencia, al que todos los niños de Laguna Alta adoran. Siempre que la pelota ha caído en su jardín, en lugar de enfadarse ha devuelto la pelota con una sonrisa y quizá alguna broma simpática en mal castellano.



**ÁTICO**



**PLANTA SUPERIOR**



**PLANTA BAJA**



# LA VIEJA CASA

Conviene urgir a los personajes a recuperar la pelota; quizá sea un balón que acaban de regalar por su cumpleaños a alguno de los jugadores, o el balón del herman mayor, que le dará una buena paliza si no lo devuelve a su debido tiempo.

Pasar la valla es fácil, está pensada más para la ostentación que para mantener a la gente fuera; una antigua valla de forja, bastante oxidada y terminada en unos buenos pinchos, pero de unos dos metros de altura y con zonas en las que poder colocar el pie. Podría no requerir tirada o una prueba de **Destreza 11+** si el jugador no quiere sufrir un rasguño de 1 herida y romperse los pantalones cortos que acaban de comprarle en casa, además de quedar mal delante de la panda. Una gran mansión de estilo indiano ocupa gran parte del terreno. Junto a esta se ve un garaje, oculto parcialmente por la hojarasca de unos árboles, con un coche aparcado fuera. Es fácil entrar en la mansión, al parecer el doctor no se molestó en cerrar la puerta, aunque sí todas las contraventanas del piso inferior. Un simple empujón o presión bastará para abrir la antigua puerta de madera noble de doble hoja, cuyas bisagras emitirán un lúgubre chirrido al moverse.



El interior está oscuro (si los jugadores investigan la manera de encender luces, descubrirán que los plomos están fundidos), por lo que los jugadores necesitarán algunos momentos para habituarse a la penumbra que les espera dentro, ya que en el vestíbulo no hay ninguna ventana. Aunque la luz que entra por la puerta es suficiente para no requerir una linterna, la visibilidad es baja.

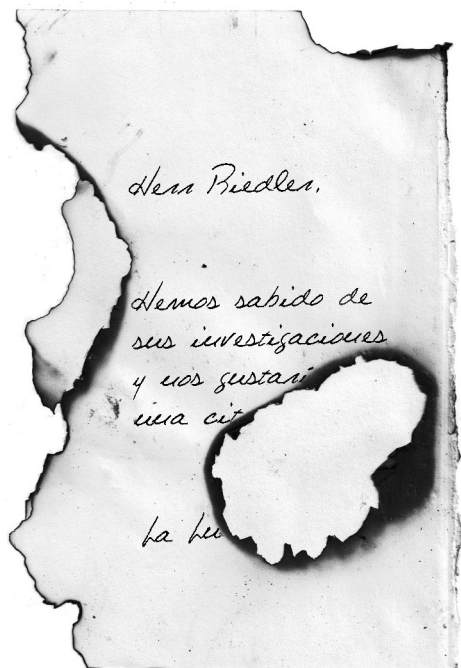
Nada más entrar hay un gran vestíbulo, con una lámpara de araña enorme sobre él. La cuerda que la sostiene se romperá al entrar los personajes, la lámpara caerá con gran estrépito y hará 1d2 de daño a un personaje al azar (**Instintos DES 14+**), aunque no lo atraparé de lleno. La lámpara se ha caído por el mal estado de la cuerda que la sostenía, podrida por años de humedad y falta de cuidado.

En el suelo del vestíbulo, junto a la puerta, hay un montón de cartas; facturas de la luz, del agua y del teléfono, folletos de publicidad de Simago... Entre ellas (los jugadores tendrán que ojear el montón de cartas para encontrarlo, pero no requerirá prueba alguna), hay un aviso de Correos para recoger un paquete en oficina. El cartero lo coló por la ranura inferior de la puerta, junto con otro montón de cartas, posteriormente al rapto del Doctor por parte del Culto de la Luna Bendita.

A la izquierda del vestíbulo hay una gran puerta suntuosa (aunque lleva muchos años sin pintar y tiene varios golpes) que lleva a la biblioteca y salón principal. Los libros de la biblioteca yacen en



el suelo, desparramados de cualquier manera, sus hojas arrancadas y esparcidas, con algunas estanterías caídas en el suelo. Los sofás tienen los cojines rajados y con el relleno a medio sacar. Las contraventanas están cerradas y la sala está bastante oscura, aunque algunos pequeños rayos de sol que se cuelan dan la suficiente claridad como para hacerse la idea de la situación en la sala.



Al fondo también hay una chimenea. Ahora la habitan unos murciélagos; cuando los jugadores se asomen a la chimenea, los animales saldrán volando enloquecidos, dando quizá un buen susto a los niños y llenándolos de hollín; el primer jugador en asomarse quedará cegado por 1d2 turnos. Entre los restos del fuego, se puede ver, superando una prueba de **Al Loro** 11+, un papel a medio quemar.

Es una nota que envió el Culto de la Luna Bendita al doctor, advirtiéndole de que había sido descubierto y ofreciéndole de manera falsa ayuda. Un miembro del Culto trató de quemarlo en la chimenea (de ahí la L de la firma), con la idea de conducirlo hasta el templo del culto bajo el Baluarte, sin usar la violencia ni llamar la atención. Si los personajes no investigan la chimenea o no encuentran el papel, el Director puede situarlo en alguna otra parte de la casa.

A la derecha del vestíbulo hay una cocina. Alguien vació las alacenas de platos y botes. Los cajones están abiertos y revueltos concienzudamente. Es prácticamente imposible entrar en la cocina, debido a los armarios derrumbados a la entrada.

Al fondo del vestíbulo, una escalera de madera sube a la planta superior. Bajo ella y frente a los jugadores hay un viejo cuarto de escobas cerrado. Hay que tirar un poco de la puerta para abrirla y nada más hacerlo unas viejas escobas de esparto y unas fregonas con los mochos enmohecidos caerán sobre los personajes. Quizá le abran una herida en la ceja al personaje que ha abierto la puerta (1 PV). Por lo demás, no contiene nada de interés, solo una pequeña hacha para cortar leña (1d3 de daño) y algunos productos de limpieza.

El piso de arriba está compuesto por una gran habitación con las contraventanas cerradas. La oscuridad es mayor y se necesitará una fuente de luz o abrir las contraventanas, tras superar una prueba de instintos por **Sabiduría** 11+ para superar el miedo. Todo aquel que no supere la prueba, se quedará en la escalera, donde todavía llega algo de luz, mientras sus compañeros abren las contraventanas. Tirada en el suelo hay una linterna, que todavía funciona.

En la habitación hay una vieja cama de dosel cubierta por un edredón apolillado. La cama ha corrido la misma suerte que los sofás de la sala y el colchón está rajado y su relleno desparramado. Los armarios están abiertos y la ropa (reconocéis algunas prendas del doctor) tiradas por el suelo. También hay algo de dinero (unos 100



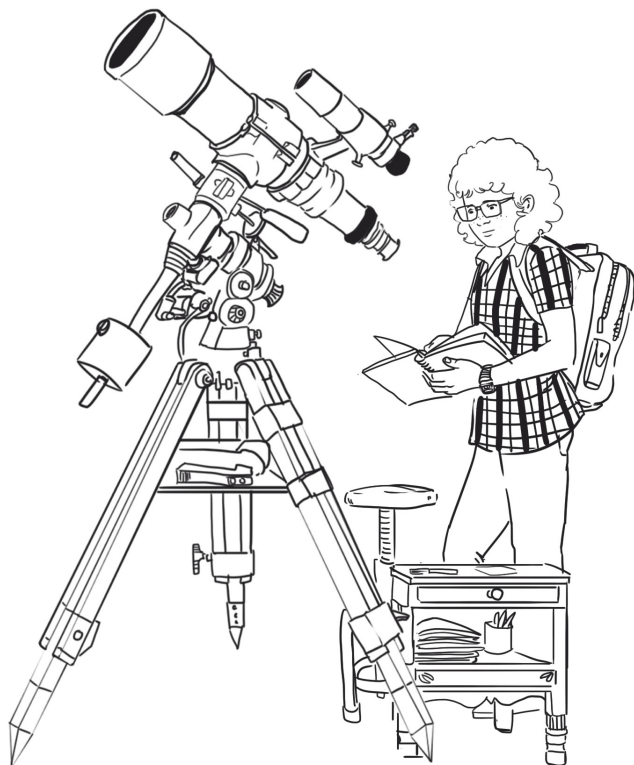
duros) y algunos relojes y plumas estilográficas con aspecto de ser caras. Los asaltantes no parecía tener demasiado interés en el robo de cosas valiosas.

Al otro lado de la habitación hay una escalera que lleva a una trampilla cerrada. Se oyen ruidos al otro lado, pequeños chillidos y arañazos (una prueba de **Rambo 11+** les confirmará lo que son, ratas, pero no cuántas hay). En cuanto los personajes abran la puerta de la buhardilla, serán atacados por un tropel (1d6) de ratas en desbandada (PV 1, DES 11, ataque mordedura 1d2). Las ratas tratarán de morder a todo lo que se interponga en su paso. Los jugadores que no superen una prueba de instintos por **Sabiduría 11+** se quedarán paralizados por el miedo, los otros podrán tratar de ahuyentar a las ratas (como si fuera un combate, cuando el PV de la rata llega a 0 huye de la escena). Cuando el número de ratas descienda de la mitad, las restantes se dispersarán y huirán por los pequeños resquicios en las paredes por los que huyeron las demás.

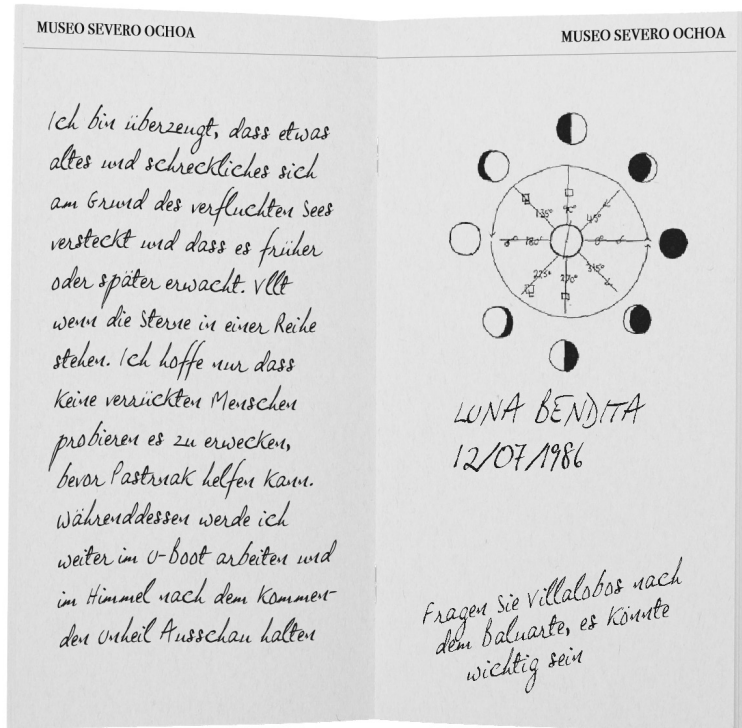
La buhardilla huele a podredumbre y a sangre. Al fondo parece haber un cuerpo del que sale el olor nauseabundo, pero está todo bastante oscuro, sólo hay un sucio ventanuco con el cristal roto por el que entran unos pocos rayos de sol. Si los jugadores se acercan, verán que no es más que una urraca que entró por el ventanuco y a la que las ratas atacaron y despedazaron. El resto de la buhardilla está lleno de cajas y baúles, pero la mayor parte no contienen más que trastos inservibles, hechos pedazos y algunas fotos en blanco y negro amarillentas que parecen no tener nada que ver con el doctor. También está el balón de fútbol, que se coló por el ventanuco. Al entrar, golpeó contra un gran cuadro que descansaba contra la pared, envuelto en una sábana.

Ahora es visible una puertecilla secreta que se ocultaba tras el cuadro y que da a un pequeño balcón en el tejado de la casa. Allí Riedler montó un pequeño observatorio astronómico.

En él hay un telescopio de calidad, oculto bajo una manta. Visto bajo la manta, da la impresión de tener forma humana, con los brazos extendidos como un espartapájaros. Junto al telescopio, hay una mesilla con una libreta encima, con el membrete del museo Severo Ochoa en la parte superior de sus hojas. En ella, están apuntadas fechas y algunas notas sobre astronomía, incluidos algunos dibujos de constelaciones y de posiciones de planetas. También hay algunas notas escritas con letra pulcra. Gran parte de la libreta está escrita en alemán, el idioma materno



de Riedler. Si los personajes consiguen que alguien los ayude a traducir la última anotación, leerán: "Algo antiguo y terrible se esconde en el fondo de esa laguna maldita y que despertará tarde o temprano, quizá cuando se alineen los astros. Sólo espero que ningún loco trate de despertarlo antes de que me llegue la ayuda del Doctor. Pastrnak. Mientras tanto, continuaré trabajando con el submarino incansablemente y vigilando el cielo, en busca de señales del desastre por venir."



Poco después está escrita una fecha (la del día de hoy) y debajo, en letras mayúsculas y en castellano, está escrito LA LUNA BENDITA y un comentario, en el que se distinguen las palabras en castellano "Villalobos" y "Baluarte" (en alemán pone poco más, "Preguntar a Villalobos acerca del Baluarte, podría ser importante") Villalobos es bastante conocido en Laguna Alta y cualquier persona sabe que trabaja también en el Severo Ochoa.

Sería recomendable que los personajes investigaran el garaje que se halla junto a la casa, incluso aunque ya hayan encontrado el balón. Al entrar o salir de la casa, los personajes pasarán por delante del garaje. Está atrancado con un viejo candado oxidado, pero la cadena es bastante larga y la puerta está entreabierta. Si los personajes deciden echar un ojo a su interior verán una especie de aparato enorme construido en metal. Junto al garaje se halla un coche moderno, con el que han visto a Riedler numerosas veces; a pesar de tener garaje, el coche suele estar aparcado fuera. La puerta se abrirá superando una prueba de **Manitas** 14+ o con un buen golpe con la azada que descansa junto ella. La doble puerta de madera enmohecida se abrirá para dar paso a un pequeño garaje en el que todo es viejo

y está descuidado. Escondido en su interior está el submarino que Riedler usaba para investigar el fondo de la laguna.

El doctor Riedler sospechaba que alguien andaba tras sus pasos e instaló una pequeña trampa en la entrada. Un pequeño cable cruza el garaje de parte a parte; al ser de día, el personaje que primero cruce la puerta podría verlo superando una prueba de **Al Loro 11+** (o verá la red de pesca que cuelga del techo). Si no realiza la prueba o no la supera, tropezará con el cable y tendrá que hacer una prueba de Instintos por **Destreza 11+** para no darse un buen golpe contra el suelo. Al accionar el cable, caerá la red del techo y atrapará al personaje caído. También sonará una alarma en la casa; la idea de Riedler era usar la red para atrapar al curioso, para luego reducirlo él personalmente, tras ser avisado por el timbre.

El submarino tiene forma alargada, de unos 5 metros de largo, y recuerda vagamente a un pez o un molusco. Cuenta con un espolón de dientes de sierra y su cabina de cristal está ubicada en la parte superior. Está situado sobre un soporte con ruedas, con un enganche de carro para poder arrastrarlo con el coche. Parece haber tenido un uso reciente, cuenta con un motor eléctrico en la parte trasera que está en perfecto estado, a diferencia de todo lo demás de la casa. En la hélice posterior se hallan adheridas algunas plantas del fondo de la laguna. Tiene un potente foco situado en su frente, ligeramente inclinado, para poder iluminar el fondo. Se puede entrar en el habitáculo. El arranque del submarino funciona y al accionarlo, se pondrá en marcha el motor con un zumbido. También dispone de dos brazos mecánicos, uno a cada lado, con los que recoger muestras del fondo de la laguna y que se controlan desde dentro.

## EL HOMBRE

---

Tras salir de la casa, un hombre se acercará a los personajes y les preguntará por el motivo de su visita a Riedler. Es un hombre de sobra conocido en Laguna Alta, su nombre es **Toribio Corbalán** y como tal se presenta. Realmente, Toribio es sacerdote del Culto de la Luna Bendita y, alarmado por la actividad dentro de la casa de Riedler, se ha acercado para ver qué ocurría. Toribio se quedará tranquilo al ver que simplemente se trata de niños, pero tratará de interrogarlos y es posible que los personajes le cuenten más de lo debido. En tal caso, Toribio Corbalán no actuará de inmediato; están a plena luz del día y en el parque público hay bastante gente en esos momentos. Se ofrecerá a ayudar a los personajes y aparentará preocuparse por el paradero de Riedler, presentándose voluntario para hablar con la Guardia Civil y quizá recoger el paquete de correos, si los personajes han encontrado el aviso de Correos. Corbalán no pasará en ningún momento por la Guardia Civil pero tratará de hacerse con el paquete. Sólo la diligencia del funcionario de Correos impedirá que una persona que no sea Riedler se lo lleve. Su comportamiento empieza a resultar algo extraño a medida que avanza la conversación y Toribio llegará a ser algo agresivo en su interrogatorio. Después se calmará y se despedirá de los jugadores, con la promesa de ayudarlos en lo que pueda.

Los jugadores saben dónde vive Toribio Corbalán y dónde trabaja. Era dependiente en la oficina de la Caja De Ahorros y Riedler hizo algún comentario indiscreto allí que puso sobre la pista a Corbalán, pero si investigan descubrirán que hace una semana presentó la dimisión y no volvió a aparecer por la sucursal.

## TENGO UN PAQUETE PARA USTED

Los jugadores pueden acercarse a la oficina de Correos para investigar el paquete a nombre de Riedler.

La oficina postal está en la Casa de la Cultura, un edificio adyacente al Ayuntamiento, en el centro de Laguna Alta. El horario de apertura es de 12 a 13 horas, pero hay un trabajador allí de 9 a 15. Evidentemente, el cartero, que conoce bien a los niños del lugar, no dará el paquete a ninguno de ellos (ni tampoco a un adulto que lo pida, salvo que sea una autoridad local), aunque con una prueba de **Palique** 14+ podría dejar que le echaran un vistazo al remitente y lo manosearan. El resto del día la oficina está cerrada con llave, pero es posible abrir la puerta, con una prueba de **Manitas** 14+.

Si la oficina está abierta, los personajes se encontrarán a dos personas preguntando por el correo de Riedler; son lagunenses y los personajes podrían conocerlos de vista. Aunque su apariencia es normal, tienen un extraño brillo en los ojos y apenas parpadean. El cartero les comentará que efectivamente tiene un paquete para él, pero se negará a dárselo a cualquiera. Las dos personas (que en realidad son dos cultistas, enviados por Toribio Corbalán tras haber descubierto a los personajes en casa de Riedler) se marcharán con aspecto contrariado y el cartero les comentará de manera casual a los jugadores que su comportamiento parecía algo extraño y que nunca los había visto así.

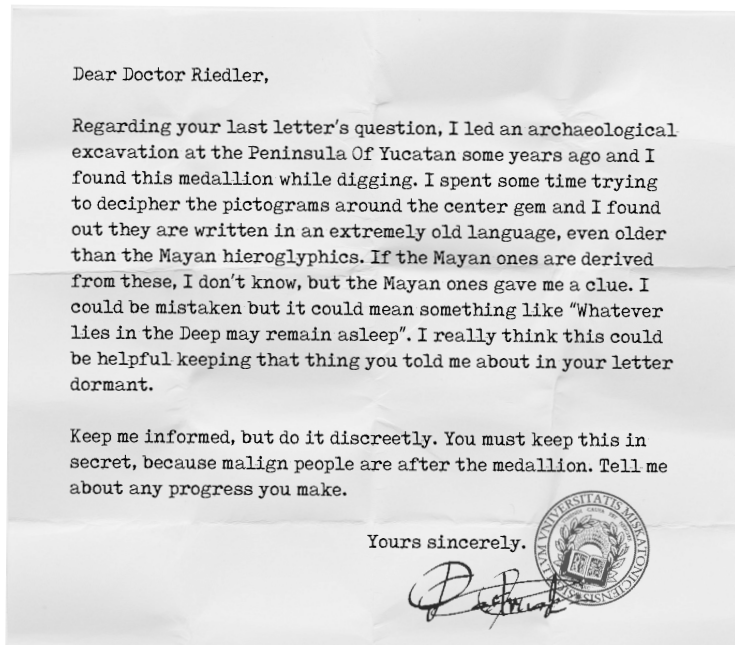
Si los personajes deciden seguir a los dos cultistas, verán que estos se montan en un coche y, sin mediar palabra entre ellos, toman la carretera del Baluarte.

En la Casa de Cultura hay bastante trasiego de gente, incluso cuando no está abierta la oficina de Correos. Hay una sala de música, el grupo de danzas regionales, un club de montaña y también está la biblioteca. Es fácil pasar desapercibido, pero requerirá superar una prueba de **Ninja** 11+ para que alguien no vea a la pandilla hurgando en la cerradura (también se podrán colocar vigías a ambos lados del pasillo). Todas las actividades se han de terminar a las 21 horas y después el edificio se cierra a cal y canto. Hay bastantes niños que participan en los diferentes grupos, siempre podrían justificar su presencia en la Casa, no así en la oficina postal. La Casa de Cultura es una buena manera de que los jugadores interpreten a sus personajes, podría ser que algún adulto les preguntara a qué habían ido allí.

En la oficina de Correos hay un montón de cartas y paquetes, ordenados en los estantes, pero también tirados por el suelo. Una tirada de Al loro o **Empollón** 11+ permitirá encontrar el paquete en una estantería antes de que pase demasiado tiempo y alguien los descubra (suponiendo que no estén metiendo ruido o que lo hagan cuando esté ensayando la banda municipal). En caso de no superarla, encontrarán el paquete pero no lo harán a tiempo y serán descubiertos por algún adulto. En cualquier caso, es importante que obtengan el paquete.

Es un paquete procedente de Arkham, Massachusetts (el remitente es un tal **doctor Pastrnak**). Contiene un pequeño medallón de bronce (se puede ocultar en el puño de un niño), con una gema verde en su centro. En torno a la gema hay extraños símbolos grabados en oro (una prueba de **Empollón** 17+ les dirá que es un sistema pictográfico).

Además del medallón, el Dr Pastrnak le envió una nota en inglés a Riedler.



*"Querido Doctor Riedler,*

*Respecto a su consulta, encontré este medallón en unas recientes excavaciones realizadas en la Península de Yucatán. Tras el hallazgo, dediqué cierto tiempo a descifrar los pictogramas inscritos en torno a la gema. Es una escritura extremadamente antigua, anterior a la escritura jeroglífica los Mayas, pero precisamente fueron los jeroglíficos de los mayas, quizá derivados de estos extraños símbolos, los que me pusieron sobre la pista. Es probable que me equivoque, pero podrían querer decir algo similar a "Que lo que en las Profundidades mora permanezca dormido". Creo que podría ayudarle a evitar despertar aquello de lo que me hablaba en su última carta.*

*Manténgame informado, pero de manera discreta. Es primordial que esto se mantenga en secreto. Hay gente detrás del medallón y no con las mejores intenciones. Infórmeme de cualquier progreso.*

*Un saludo, Dr Pastrnak."*

Un éxito en una prueba de **Empollón** de 11+ les dará información incompleta del mensaje. Entenderán que es algo secreto y que el medallón tiene importancia para algo, pero no sabrán más. En el Museo Severo Ochoa o algún profesor de su colegio podrían ayudarles a traducirlo por completo (con una prueba de **Palique** 11+).

Tras sus primeras averiguaciones sobre la naturaleza de lo que yacía en el fondo de la laguna, Riedler se puso en contacto con un antiguo colega suyo, el doctor Pastrnak, de la Universidad de Miskatonic. Este le envió ese medallón, que cerrará los portales de energía sobrenatural que podrían despertar a *Lamaštu*.

## EL MUSEO SEVERO OCHOA

---

Cerca del Ayuntamiento de Laguna Alta se halla un pequeño museo de ciencias con un montón de objetos variados de origen disparatado. Aquí trabaja el doctor, pero en el museo informarán a los personajes de que hace tres días que no aparece por allí.

Nadie en el museo ha notado nada extraño en su comportamiento durante estos años; más allá de ciertas excentricidades no ha habido quejas y era un buen trabajador. No saben nada del submarino ni de las expediciones nocturnas de Riedler a la laguna.

Si los personajes intentan entrar en su despacho, este está cerrado con llave, pero se puede abrir superando una prueba de **Manitas** 14+. No hay mucha gente en el museo normalmente, por lo que podrán hacerlo sin ser descubiertos. En su interior no encontrarán nada de interés. El escritorio está ordenado y nada parece indicar que el doctor quisiera marcharse de Laguna Alta. Entre sus papeles está el plano de un submarino (que los personajes ya conocerán si han husmeado en el garaje de la casa). También hay una nota garabateada sobre la mesa, con la fecha del día en curso en el que solo pone (en castellano) "*Luna Bendita*", varias veces, hasta que la letra se convierte en algo ininteligible. También hay un folleto turístico del Baluarte, con una serie de anotaciones igualmente ininteligibles y dibujos de constelaciones, hechos de manera aparentemente casual. También hay un ejemplar de un libro vetusto sobre su mesa: el libro de *Eibon* (en la portada se lee *LIBER IVONIS*), con una marca en una de sus hojas. Los personajes no entenderán absolutamente nada de lo que pone, ya que está escrito en latín, pero la hoja contiene una ilustración de algo parecido a un hombre-pep. Cualquier intento de descifrar el texto será en vano, ni siquiera con ayuda de adultos, pero es el apartado del libro que consultaron los cultistas para su ritual de invocación y que Riedler también estaba estudiando. A través del libro supo que el ritual había de ser llevado a cabo la noche de la Luna Bendita.

En el museo también trabaja el **Profesor Villalobos**, que sabe algo de alemán e inglés y ayudará a los personajes, con algo de persuasión (quizá alguna prueba de palique de escasa dificultad) a traducir los diferentes textos encontrados. Villalobos sabe que esta noche es la Luna Bendita de julio. También les contará que los místicos piensan que esta luna llena, unida a su alineamiento de Mercurio, Venus, Marte, Júpiter y Saturno, hace que la noche sea propicia a la "magia".

Si los personajes no han encontrado el aviso de Correos o no les ha parecido interesante, el cartero aparecerá en el museo mientras los personajes están él, preguntando por el doctor. Los personajes podrán escuchar toda la conversación sin traba alguna, aunque el cartero esté hablando con el personal. Les comentará que hace tres días dejó un aviso de entrega en la casa y que todavía no ha sabido nada de Riedler. Los trabajadores del museo le dirán lo mismo que a los personajes. También puede ser que el cartero ya haya pasado por el museo y le haya dejado el paquete al personal, que lo depositó en el despacho de Riedler, a la espera de que este volviera.

## EL BALUARTE

El baluarte es una antigua fortaleza situada en un alto que domina Laguna Alta, con el bosque del Baluarte en derredor. El castillo y el poblado fueron contruidos encima de un Nodo de Energía, una especie de imán para la energía sobrenatural que fluye en noches como esta. Los cultistas descubrieron el nodo y con los años construyeron un pequeño templo subterráneo en los lóbregos sótanos bajo la torre, sin que nadie se percatara.

Si a los personajes no se les ha ocurrido ir al Baluarte o no han conseguido las pistas que los lleven a hacerlo, los cultistas los perseguirán durante unas horas, tras haberse topado con ellos en la oficina de Correos o haberlos visto salir del Museo o de la casa de Riedler. Llegará un momento en el que resultará evidente para los miembros de la pandilla que están siendo vigilados. En cuanto los cultistas noten que han sido descubiertos, tratarán de volver con sus compañeros al Baluarte y los personajes podrán descubrir el lugar de reunión del Culto.

Los personajes podrán acercarse al Baluarte sin ser molestados por los cultistas, aunque el bosque en torno al Baluarte es denso y deberán aproximarse a oscuras. Necesitarán un par de pruebas de **Rambo 11+**; por cada una no superada, transcurrirá 1 hora. La noche de la Luna Bendita tendrá una duración de 9 horas, tras la cual, si el ritual se ha completado, *Lamaštu* despertará y saldrá de las aguas de la laguna, por lo que será importante mantener un cómputo del tiempo (en secreto) durante esta escena.





En algún momento del ascenso, ya cerca de la cumbre, verán algunos coches aparcados, vacíos. Parece ser que hay alguien en el Baluarte.

El Baluarte está compuesto por una torre y unos cuantos muros derruidos y cubiertos de hiedra alrededor, los restos del antiguo patio de armas y los muros que rodeaban la torre del homenaje. La torre aún se mantiene en pie, salvo el último piso que está derruido. La entrada de la torre lleva tapiada desde hace algunas décadas, pero cuando los personajes estén cerca podrán oír voces apagadas que salen del interior. La puerta sigue tapiada, pero los ladrillos inferiores parecen ligeramente movidos de sitio. Estos ladrillos están sueltos y quitando unos cuantos, se hará un agujero suficientemente grande como para que un adulto se arrastre al interior de la torre. La planta baja de la torre está más o menos intacta, pero las escaleras que llevan a las plantas superiores están derruidas. Es posible verlas con una fuente de luz; la mayor parte del suelo de las plantas inferiores se derrumbó hace muchos años, con los cascotes ahora repartidos por la planta baja. Entre esos cascotes, se puede ver un tenue resplandor amarillento y las voces parecen salir de debajo. Moviendo los cascotes aparecerá una trampilla de factura moderna, que lleva a una escalera estrecha y empinada. Al abrir la trampilla, las voces suenan aún más fuerte, aunque resultan de momento ininteligibles, por efecto del eco.

Bajando por una estrecha y empinada escalera, llegarán a un pequeño rellano que les mostrará el horroroso cónclave que se ha formado abajo. Por suerte, los jugadores aparecerán a la espalda de los cultistas y nadie reparará en ellos. Aún así, necesitarán realizar una prueba prueba de instintos por **Sabiduría** 14+ y, en caso de no superarla, perderán 1d3 puntos de Sabiduría.

En una sala iluminada por antorchas, se reúnen una veintena de cultistas encapuchados, arrodillados frente a un ídolo de piedra con forma de hombre-pep, como el que aparecía en las hojas del Libro de Eibon. Se ven unos pictogramas inscritos al pie del ídolo, muy similares a los que grabaron en su día en el medallón. Toribio Corbalán, está de pie frente al ídolo, gritando palabras blasfemas en un idioma desconocido mientras blande un machete manchado de sangre. En el suelo, tras las filas de cultistas, al pie de las escaleras que bajan del rellano, está el doctor Riedler maniatado. Se debate en el suelo, tratando de escapar de sus ataduras. Parece que la sangre del machete es suya, tiene algunas heridas en el pecho y en los muslos, pero estas parecen superficiales.

Los cultistas arrodillados están cantando una canción horrrisona, que va subiendo de volumen a medida que Toribio Corbalán sigue con su discurso demoníaco. No se darán cuenta de que alguien ha entrado, tan ensimismados se hallan en sus plegarias terribles. Con una tirada de **Ninja** 14+ un personaje podría acercarse sin ser visto ni oído al doctor, que lo reconocerá como un niño de Laguna Alta y sin pensárselo dos veces le susurrará que lo ayude.

En caso de ser descubierto, los cultistas saldrán en pos de los personajes, interrumpiendo por un momento la ceremonia. El bosque cercano o las ruinas son un buen escondite para un puñado de niños, especialmente aquellos que superen la prueba de **Ninja** 11+. Tras una hora (a añadir al contador) las cosas se calmarán; los cultistas pensarán que los niños escaparon y volverán a su ritual, temerosos de no tener tiempo de completarlo.

Consigan o no liberar al doctor (los personajes siempre pueden advertir a las autoridades sobre lo que está sucediendo en el Baluarte posteriormente, lo único que es urgente es el ritual), este les informará de que el Profundo ya se está agitando en las profundidades de la laguna y que hay que cerrar el portal que se ha abierto

durante la noche de la Luna Bendita. Aunque no son suficientes para frenar a los cultistas, sí que podrían cerrar el portal con el medallón enviado por Pastrnak; en ese caso, cualquier invocación que lleve a cabo el Culto será en vano. Según como se haya desarrollado la partida, puede que los jugadores ya tengan el medallón en su poder o puede que tengan que ir a Correos a por él, siguiendo las instrucciones de Riedler. En el caso de que tengan que recuperarlo de Correos, se sumará 1 hora más al contador (además, tendrán que encontrar algún modo de entrar en la Casa de Cultura más tarde de las 21 horas).

Si ya tienen el medallón, necesitarán una hora para volver del Baluarte a la casa de Riedler, ya que este se encuentra herido y algo débil para bajar corriendo y tendrá que ir andando con cuidado. Después, otra hora para llevar el submarino desde el garaje hasta la laguna. Aunque el doctor Riedler desconocía previamente la localización de la prisión del profundo, la energía sobrenatural usada para despertar a *Lamaštu* emite un brillo mortecino bajo las aguas de la laguna.

## AL AGUA, PATOS

Tendrán que ser los personajes los que lleven el submarino hasta el centro de la laguna y depositen el medallón sobre la prisión del Profundo. Pensado para llevar un grupo de adultos, la pandilla al completo podrá entrar en el habitáculo, si bien de manera algo incómoda. El doctor podrá ayudarles a llevar el submarino hasta el agua, pero no podrá ir más allá, se encuentra demasiado agotado por su cautiverio y las heridas recibidas se han agravado en la huida y apenas puede hablar y menos moverse; tendrán que superar una prueba de **Manitas o Empollón** 11+ para hacerse una idea de qué significan todos esos botones y algunos consejos por parte de Riedler para sumergirse con éxito. Una vez en el agua, será fácil seguir el fulgor de la energía cósmica que los dirige hasta la prisión del Profundo; valdrá con superar una prueba de **Conducción** 11+ (sumando el bono de Destreza). El submarino apenas necesita algunos minutos para llegar hasta el punto exacto en el que depositar el medallón.

Aunque el contador de tiempo tenga horas nocturnas de sobra, estaría bien hacer coincidir el amanecer con la escena de la laguna. El sol ya está saliendo por el este, pero el fulgor aún es claramente visible en la superficie del agua. Los jugadores ven entre el fulgor a una sombra terrible agitándose; es *Lamaštu*, que trata de escapar de su prisión ayudado por el ritual de los cultistas. Es el momento de usar el medallón; esas fueron las instrucciones de Riedler. Puede ser un buen momento para realizar una prueba de instintos por **Sabiduría** 14+ para evitar el terror que les produce a los jugadores la presencia de un ser de tan infinita maldad, que agita las aguas y hace zozobrar la embarcación. Aquel que lo supere podrá usar el brazo mecánico para depositar el medallón sobre la prisión de *Lamaštu*, los que no la superen se dejarán llevar por el miedo y perderá 1d3 puntos de Sabiduría.

Tras depositar el medallón, el fulgor se intensificará por un momento y la sombra malévola se agitará aún más. Por un momento dará la impresión de que *Lamaštu* se va a liberar de cualquier forma. Las aguas bullen como si estuvieran hirviendo y los personajes pueden oír un rugido sobrenatural, apenas amortiguado por el medio acuático. Se puede percibir un gran brazo, que va subiendo desde el fondo de la laguna, directo hacia el submarino. Durante algunos instantes parece que la enorme mano atrapará al batiscafo y lo hará pedazos. Tras unos momentos de incertidumbre, el fulgor se eleva sobre las aguas y se convierte en un rayo de luz que parece llegar hasta las estrellas más lejanas. Se escucha un último grito, aún

más horrible que los demás, y la mano vuelve a esconderse en las profundidades.

Tras el mismo, las aguas se empiezan a calmar lentamente y el rayo de luz desaparecerá. Pronto todo estará en calma. *Lamaštu* ha vuelto a la prisión que para él prepararon los Antiguos y necesitará algo más que un ritual llevado a cabo por unos torpes seres humanos para salir de ella.

## ¿Y SI SALE MAL?

---

Las cosas pueden haber salido mal en algún momento. Puede que se haya terminado el tiempo y que los cultistas hayan completado el ritual antes de sellar la prisión con el medallón o que los personajes no hayan tenido el suficiente coraje para hacerlo.

En tal caso, al amanecer el fulgor se intensificará igualmente, pero la sombra, en lugar de difuminarse, irá ganando forma y pronto se verá emerger del agua un enorme hombre-pep de unos 5 o 6 metros de altura. Armado con una lanza de coral se aproximará poco a poco a Laguna Alta, emitiendo horribles aullidos y asustando a la población.

Entonces aparecerá **García**, con el coche de la Guardia Civil. Se situará en la orilla de la laguna y observará tras sus gafas de sol la llegada del Profundo, mientras mueve un palillo de su boca de izquierda a derecha con aire pensativo. Sacará su pistola de reglamento y apuntando a la criatura mascullará 5 palabras: "*Sonríe, apestoso palito de merluza*".

Y entonces... que el Director decida.

## OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its 143 products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Vieja Escuela Copyright 2016, Eneko Palencia y Eneko Menica.

Vieja Escuela: el juego de rol Copyright 2017, Javier García "cabohicks".

Nuestro Último Verano Copyright 2018, Eneko Palencia.

Un Profundo Secreto Copyright 2020, Eneko Mazo.